RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

¿PROBLEMAS CON TU SOFTWARE?

Los procedimientos que aparecen a continuación solucionan la mayoría de los problemas que se dan al ejecutar juegos con los últimos DirectX.

Comprobar las especificaciones del sistema

Por favor, tómate tu tiempo para asegurarte de que **tu sistema cumple los requisitos de configuración** que se detallan en la caja del juego.
La **herramienta de diagnóstico de DirectX** puede proporcionarte información sobre las especificaciones de tu sistema si no estás seguro de éstas. Para ejecutar la herramienta de diagnóstico de DirectX, haz clic sobre el botón "**Inicio**" y selecciona "**Ejecutar**". En la ventana abierta escribe **DXDIAG**. Aparecerá la herramienta de diagnóstico de DirectX, dándote acceso a todas las especificaciones de tu sistema o de tus tarjetas de vídeo y sonido. Es posible controlar si la pantalla de vídeo y el sonido se ejecutan adecuadamente haciendo clic sobre los botones relevantes, que te permiten comprobar **DirectDraw**, **Direct3D** y **DirectSound**.

Nota: salvo que seas un usuario avanzado, no te recomendamos que cambies ninguna de las opciones en la herramienta de diagnóstico de DirectX.

Antes de empezar el juego

En algunos casos, los programas que se ejecutan en tu sistema pueden monopolizar los recursos que el juego necesita para funcionar correctamente. No todos estos programas son inmediatamente visibles, y muchos pueden activarse automáticamente al encenderse el ordenador. Hay varios programas conocidos como "**tareas en segundo plano**" (procesos en Windows XP), que siempre se están ejecutando en tu sistema. En algunos casos, pueden hacer que el juego se cierre o se cuelgue. Por eso, recomendamos que finalices estas "tareas en segundo plano" antes de jugar.

• Si tu sistema está ejecutando programas **antivirus** o **protectores de programas**, te sugerimos, que los cierres o los deshabilites antes de ejecutar el juego. Para hacer esto, encuentra el icono del programa en la barra de tareas de Windows. Haz clic con el botón derecho sobre el icono y selecciona "CERRAR", "DESHABILITAR" o la opción relevante.

• Una vez que los antivirus o protectores de programas hayan sido deshabilitados, deberías finalizar las tareas en segundo plano generales, ya que éstas pueden causar a veces problemas al instalar o ejecutar juegos de PC. Consulta la sección "Cómo finalizar todas las tareas generales en segundo plano innecesarias".

Mantenimiento del sistema

Antes de que instales cualquier software, es básico que tu disco duro esté en óptimas condiciones para trabajar. Te recomendamos que adquieras el hábito de realizar "**limpiezas caseras**" regulares en tu PC.
El "ScanDisk", el "Desfragmentador de disco" y la "Limpieza de disco" son las herramientas que necesitas usar para mantener todo en perfecto funcionamiento. Estas buenas prácticas incrementan tus posibilidades de ejecutar un juego actual sin percances. Como beneficio añadido, un sistema limpio funcionará más eficientemente, y otras aplicaciones de software que puedas usar funcionarán con más rapidez y estabilidad.
Consulta la Ayuda de Windows para más información acerca de las herramientas **ScanDisk**/**Comprobación de errores**, **Desfragmentador** de disco y **Limpieza** de disco.

Uso de la ayuda de Windows
1 Haz clic sobre el botón "Inicio" y selecciona "Ayuda" (o "Ayuda y soporte técnico" para usuarios de Windows XP) para traer los temas de ayuda de Windows.
2 Ahora, haz clic sobre la sección "Buscar" y escribe palabras clave como "ScanDisk" (Windows 98/ME), "Comprobación de errores" (Windows 2000/XP), "Desfragmentador" y "Limpieza de disco" para encontrar las guías que te ayuden a ejecutar estas herramientas.

¿El juego se cuelga o se cierra?

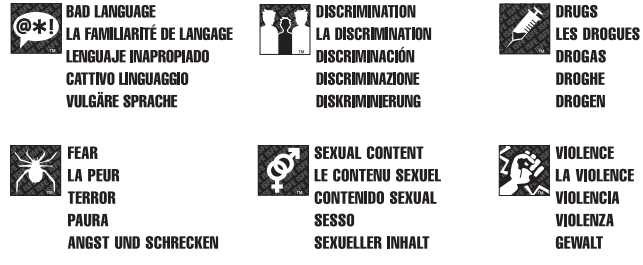
Al ejecutar juegos que usan las últimas versiones de DirectX, debes asegurarte de que tu ordenador está utilizando los últimos **controladores** de tu tarjeta de vídeo. Al hacerlo, puedes ayudar a solucionar cierres y cuelgues de juegos.

The PEGI age rating system:
Le système de classification PEGI
El sistema de clasificación por edad PEGI:
Il sistema di classificazione Pegi
Das PEGI Alterseinstufungssystem

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:
Categorías de edad:
Categorie relative all'età:
Altersklassen:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!
Nota: ¡Variará en función del país!
Nota: Può variare a seconda del paese!
Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:
Description du contenu:
Descripciones del contenido:
Descrizioni del contenuto:
Inhaltsbeschreibung:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

• **Lo primero,** trata de descargar el controlador más reciente para tu tarjeta de la página Web del fabricante. A continuación, presentamos una lista con los principales **fabricantes de tarjetas de vídeo**:

Asus:	http://www.asus.com
ATI:	http://www.ati.com
Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
Guillemot:	http://www.guillemot.com
Hercules:	http://www.hercules.com

Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
C-Media:	http://www.cmedia.com.tw
Diamond:	http://www.diamondmm.com
ESS:	http://www.esstech.com
Videologic:	http://www.videologic.com
Yamaha:	http://www.yamaha.com

• **Si no notas ninguna mejora,** prueba a descargar el último controlador proporcionado por el **fabricante del chipset de la tarjeta de vídeo**:

NVidia:	http://www.nvidia.com
ATI:	http://www.ati.com
Power VR:	http://www.powervr.com
Matrox:	http://www.matrox.com
S3:	http://www.s3graphics.com
Intel:	http://www.intel.com
SIS:	http://www.sis.com

• ¿Sonido irregular o discontinuo, o sonido que aparece y desaparece? Prueba a descargar y luego instalar el controlador más reciente para tu tarjeta de sonido:

Cómo finalizar todas las tareas generales en segundo plano innecesarias.

Nota importante: tras jugar, asegúrate de que vuelves a activar todas las tareas en segundo plano reiniciando tu ordenador. Al hacer esto, **reactivarás automáticamente** todas las tareas en segundo plano que finalizaste.

Windows 98/ME

1 Mantén pulsadas las teclas CTRL y ALT de tu teclado y luego pulsa una vez la tecla Supr. Aparecerá la ventana de "Cerrar programa", con una lista de todas las tareas en segundo plano que se estén ejecutando en ese momento en tu sistema.

2 Para finalizar una tarea en segundo plano, haz clic sobre su nombre en la lista, y luego sobre el botón "Finalizar tarea".

Nota: es importante que NO FINALICES las tareas en segundo plano Explorer y Systray, ya que Windows necesita estas tareas para funcionar. Puedes finalizar el resto de las tareas en segundo plano.

3 La ventana Cerrar programa se cierra y la tarea se finaliza. Repite los pasos anteriores para cerrar cualquier otra, o el resto, de las tareas en segundo plano.

Windows 2000/XP Professional

1 Mantén pulsadas las teclas CTRL y ALT de tu teclado y luego pulsa una vez la tecla Supr. Aparecerá la ventana de "Seguridad de Windows".

2 Haz clic sobre el "Administrador de tareas" para abrir el Administrador de tareas de Windows. Para finalizar una tarea en segundo plano, haz clic sobre su nombre en la lista que aparece bajo la pestaña "Aplicaciones", y luego haz clic sobre el botón "Finalizar tarea".

Nota: dependiendo de la configuración del ordenador, al pulsar CTRL, ALT y Supr, algunos usuarios de Windows 2000/XP Professional pueden saltarse la ventana de Seguridad de Windows e ir directamente al Administrador de tareas de Windows.

Windows XP Home

1 Mantén pulsadas las teclas CTRL y ALT de tu teclado y luego pulsa una vez la tecla Supr. Aparecerá la ventana del "Administrador de tareas" de Windows.

2 Para finalizar una tarea en segundo plano, haz clic sobre su nombre en la lista que aparece bajo la pestaña "Aplicaciones", y luego haz clic sobre el botón "Finalizar tarea".

Si finalmente decides llamar al Servicio técnico:

Antes de hacer tu llamada, siéntate delante de tu ordenador, asegúrate de tener disponible la siguiente información (ver "Comprobar las especificaciones del sistema"), y anota:

- Fabricante y modelo
- Tipo de procesador
- Sistema operativo, incluyendo si es posible el número de la versión (como Windows® 98, o Windows® Me)
- Memoria RAM
- Datos de la tarjeta de vídeo y de la de sonido, y de sus controladores

ÍNDICE

EL ARCHIVO README (LÉAME) 4
INSTALACIÓN 4
CONTROLES 5
GUARDAR LA PARTIDA 10
LOS MENÚS 10
LA SALA DE PASOS 13
¡TRABAJANDO JUNTOS, TODO ES POSIBLE! 14
BATALLAS 15
PANTALLA DEL JUEGO 17
ACCIONES ESPECIALES Y MECANISMOS 18
MISIONES SECUNDARIAS 20
PERSONAJES 21
SERVICIO TÉCNICO 28

www.atari.com

EL ARCHIVO README (LÉAME):

El DVD-ROM de Arthur y los Minimoys contiene un archivo Readme (Léame) que explica cómo usar el software y ofrece información actualizada sobre el juego. Recomendamos encarecidamente que leas esta información para aprovecharte de las mejoras realizadas tras la publicación de este manual. Para acceder a este archivo, haz clic en el botón Inicio de la barra de tareas de Windows® y luego haz clic en Todos los programas/Atari/Arthur y los Minimoys /Readme.txt

INSTALACIÓN

- Inicia Windows® 98/Me/2000SP2/XP. Cierra todas las aplicaciones que estén activas.
- Introduce el DVD-ROM de instalación de Arthur y los Minimoys en tu lector de DVD.
- Si la reproducción automática está activada, se mostrará la pantalla de instalación. Sigue las instrucciones en pantalla para instalar el juego. Si la reproducción automática no está activada, haz clic en el botón Inicio de la barra de tareas de Windows® y haz clic en Ejecutar. Teclea D:\Setup y haz clic en Aceptar.

Nota: Si el lector de DVD tiene asignada una letra distinta a "D", teclea esa letra.

- Sigue las instrucciones en pantalla para instalar el juego.

Notas:

- Para jugar, el DVD de juego de Arthur debe estar insertado en el lector de DVD.

Instalar DirectX®

Arthur requiere DirectX® 9.0c o una versión superior para funcionar. Si no tienes instalado DirectX® 9.0c o una versión superior, haz clic en "Sí" para aceptar las condiciones del Acuerdo de licencia de DirectX® 9.0c y que dé comienzo la instalación automática de DirectX® 9.0c.

CONTROLES

Ésta es la configuración predeterminada. Para cambiar esta configuración, entra en el menú de opciones y selecciona Controles. Si juegas con un joystick, no podrás cambiar la configuración predeterminada si el joystick no posee una función de calibración de autocentrado.

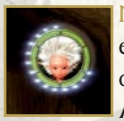
Cursores	Navegar por los menús
Intro	Confirmar/Seleccionar
ESC	Cancelar/Volver

CONTROLES DE JUEGO	ACCIONES
Cursores	Mover a los personajes
Fin	Cámara hacia arriba
Inicio	Cámara hacia abajo
Supr.	Cámara hacia la izquierda
Av Pág	Cámara hacia la derecha
Intro (Tecl. numérico)	Cambiar de personaje
. (Tecl. numérico)	Salto (para dar un doble salto, vuelve a pulsar el botón cuando estés en el aire)
0 (Tecl. numérico)	Golpear a enemigos/Acción contextual (agarrar un bloque, activar la barra más rápido)
2 (Tecl. numérico)	Esquivar un golpe
1 (Tecl. numérico)	Acción especial (abrir un cerrojo, reparar)

0 (Tecl. numérico) pulsado	Ataque especial (Selenia y Betameche)
. (Tecl. numérico) (2x) + 0 (Tecl. numérico)	Golpetazo circular
0 (Tecl. numérico) (2x) + 1 (Tecl. numérico)	Combo + golpe final especial (Selenia)
5 (Tecl. numérico)	Mostrar interfaz
4 (Tecl. numérico)	Mostrar brújula de Betameche
3 (Tecl. numérico)	Restaurar energía
Intro	Pausa/Menú pausa
8 (Tecl. numérico)	Mostrar objetivos

CONTROLES-ESCALAR	ACCIONES
Cursores hacia un saliente +. (Tecl. numérico)	Agarrarte a un saliente
. (Tecl. numérico)	Si Arthur está colgado de un saliente puede llegar a otro que esté más arriba. Pulsa . (Tecl. numérico) para agarrarte y luego pulsa . (Tecl. numérico) de nuevo para escalar.
Cursor hacia la izquierda/hacia la derecha	Moverte por un saliente
Cursor hacia la izquierda/ hacia la derecha + . (Tecl. numérico)	Saltar de un saliente a otro
Cursores +. (Tecl. numérico)	Saltar hacia atrás hacia el saliente de enfrente
0 (Tecl. numérico)	Soltarte (si Arthur se suelta y debajo tiene algo a lo que se puede agarrar, se agarrará automáticamente).

CONTROLES - ENREDADERAS	ACCIONES
Cursores	Balancearse
0 (Tecl. numérico) + Cursores	Girar en la enredadera
. (Tecl. numérico)	Agarrarte a una enredadera



Nota: Cuando Arthur esté colgado de un saliente o de una enredadera, aparecerá un contador encendido. Si el contador desaparece del todo, Arthur se caerá. No te preocupes, Arthur se hará más fuerte a medida que pase el tiempo y será capaz de permanecer colgado durante periodos más largos.

CONTROLES - BATALLA	ACCIONES
1 (Tecl. numérico) + cursores	Arrebatar el escudo al enemigo (Arthur)
1 (Tecl. numérico) (frente a un enemigo a punto de atacar)	Contraataque (Arthur y Selenia)
0 (Tecl. numérico) + cursores	Bajar la jaula
1 (Tecl. numérico) (tras un golpe acrobático)	Saltar sobre los hombros de un enemigo (Arthur). Sigue pulsando el botón para golpear la cabeza del enemigo.
Combate	A lo largo del recorrido de la aventura, las habilidades de ataque de Arthur, Selenia y Betameche mejorarán, y se convertirán en luchadores más efectivos.

CONTROLES - MOGOTH	ACCIONES
. (Tecl. numérico)	Subir/Bajar del mogoth
Cursores	Elegir una ruta

1 (Tecl. numérico)	Equilibrio a la izquierda
2 (Tecl. numérico)	Equilibrio a la derecha

CONTROLES- COCHE DEPORTIVO	ΛCCIONES
Cursor hacia la izquierda/ hacia la derecha	Conducir el vehículo
. (Tecl. numérico)	Λcelerar
0 (Tecl. numérico)	Coger impulso en el trampolín

CONTROLES - MOSQUITO	ΛCCIONES
Cursores	Λpuntar y mover el mosquito
0 (Tecl. numérico)	Disparar
Mantener pulsado 0 (Tecl. numérico) + Cursores	Fijar el blanco en un enemigo (máximo 3); suelta el botón para disparar automáticamente.
2 (Tecl. numérico) (pulsar sin parar)	Volver a la espalda del mosquito mientras Λrthur tiene las riendas.

CONTROLES - POLEN	ΛCCIONES
0 (Tecl. numérico)	Golpear una bola de polen para enviarla al blanco fijado
1 (Tecl. numérico)	Lanzar la bola de polen por los aires

CONTROLES - MΛRIQUITΛ/ΛRΛÑΛ	ΛCCIONES
. (Tecl. numérico)	Subir/Bajar de la góndola
Cursor hacia la izquierda/ hacia la derecha	Ir en una de las dos direcciones

CONTROLES - GUΛRDIΛ CHTOCK	ΛCCIONES
0 (Tecl. numérico)	Iniciar la secuencia
Cursor hacia la izquierda/ hacia la derecha	Girar el cuchillo de Betameche
Intro (Tecl. numérico)	Giro de cuchillo
6 (Tecl. numérico) (durante la secuencia) O . (Tecl. numérico) (cuando el guardia esté activado)	Dejar el guardia chtock

CONTROLES - TING TONG	ΛCCIONES
Cursores	Resistir
0 (Tecl. numérico) + cursores	Pedir ayuda a los otros para escapar

CONTROLES - TÓTEM, KROMINOS, PΛSHMI	ΛCCIONES
0 (Tecl. numérico) + cursores	Mover
0 (Tecl. numérico) (pulsar sin parar)	Pedir ayuda a los otros para apilar objetos

Nota: Puedes comprobar los progresos de los tres héroes en el menú "Extras" y ver qué movimientos u objetos especiales has desbloqueado a lo largo del juego.

GUARDAR LA PARTIDA

A lo largo de la aventura, te encontrarás con puntos de guardado con la forma de grandes flores. Puedes guardar la partida en estos puntos saltando dentro de la flor. Cuando reinicies el juego y cargues una partida guardada, aparecerás justo junto a la última flor donde guardaste la partida.

LOS MENÚS

Menú principal

Historia - Antes de comenzar la aventura, debes crear un perfil. Más tarde podrás usar este perfil para guardar la partida.

Capítulos - Este menú te otorga acceso a todos los niveles de la aventura. Esto te permitirá volver a ellos más tarde. Sin embargo, no podrás guardar la partida.

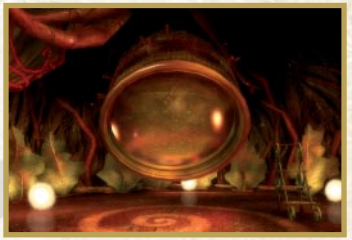
Opciones -Te permiten configurar las diversas opciones del juego.

Créditos - Para ver los nombres de todas las personas que han participado en la creación de este juego.

Menú pausa

Continuar:	Volver a la aventura.
Extras:	Te permite ver las runas Minimoy que has recogido, así como las tarjetas de bonificación y los detalles de las mejoras de los tres héroes.
Opciones:	Consulta "Opciones" en el menú principal.
Salir:	Abandonar la partida.

LA SALA DE PASOS



Arthur es un muchacho que está de vacaciones en casa de su abuela. Su abuelo desapareció hace varios años, mientras buscaba un fabuloso tesoro oculto en su jardín. Como la casa pronto será vendida y derribada, Arthur busca entre las cosas de su abuelo, en un rincón del ático.

Cuando ya todo parecía perdido, Arthur encuentra un camino al mundo de los Minimoys a través de un catalejo. ¡De repente se ve transportado a un lugar gigantesco donde solo mide dos milímetros de alto!

Este lugar se llama la "sala de pasos". Aquí es donde encontrarás a Betameche. Escucha atentamente lo que te dice. Te ayudará a aprender los controles del juego y otras muchas cosas.

¡Buena suerte!

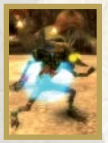
¡TRABAJANDO JUNTOS, TODO ES POSIBLE!

Arthur no estará solo en esta formidable aventura. La princesa Selenia y su hermano Betameche le acompañarán. Así que estarás controlando a un trío de héroes, cada uno con sus propias características. Para cambiar de un héroe a otro, simplemente pulsa Intro en el teclado numérico hasta que controles al personaje que desees. El personaje que selecciones será el "líder" y, normalmente, los otros dos personajes le seguirán. Sin embargo, hay veces en las que los diminutos héroes pueden separarse, por diversos motivos.

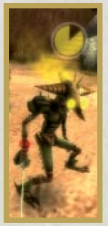
¡Y NO LO OLVIDES! CUANDO ARTHUR PAREZCA INDEFENSO, SELENIA O BETAMECHE PUEDEN SACARLO DE APUROS...

BATALLAS

¡Concéntrate en el que tiene la llave!



Los secuaces solo tienen un objetivo, capturar Minimoys y meterlos en una jaula en Necrópolis, para usarlos como esclavos. Tendrás que defenderte de los secuaces y encontrar el modo de dejar la zona peligrosa cada vez que te atacan, ya sea recuperando las llaves necesarias para abrir la puerta o activando la apertura de un pasadizo.



Ataca al enemigo hasta que el indicador sobre su cabeza se agote, entonces se caerá al suelo, atontado. Golpéalo entonces con un golpetazo circular para eliminarlo de una vez por todas.

En el caso del monstruo secuaz, el más fuerte y el más duro de tus adversarios, cuando se agote su indicador, tendrás que seguir las instrucciones que aparezcan en la pantalla para derrotarlo.

Abrir puertas:

Cuando neutralizas a un secuaz que posee una llave, la llave se te transfiere automáticamente. Para usar la llave, tienes que ir al cerrojo y pulsar 1 en el teclado numérico.

NOTA: ¡Ten cuidado, cuando un héroe está abriendo un cerrojo, es vulnerable!

Héroes capturados:

Cuando uno de los héroes ha sido capturado, la imagen del personaje cambia ligeramente para indicarlo. Encuentra y ataca al secuaz hasta que suelte a su presa.

NOTA: ¡Algunos secuaces pueden "pasarse" al prisionero de unos a otros o lanzarlo al interior de una jaula desde lejos!

Puede que uno de los héroes tenga que trepar a una jaula para liberar a uno de sus compañeros. Para hacer esto, corre hacia la jaula y salta sobre ella. Una vez estés en la jaula, mantén pulsada la tecla 0 del teclado numérico y pulsa el cursor hacia la izquierda o el cursor hacia la derecha rápidamente hasta que la caja se salga de su gancho.

¡Si un segundo secuaz coge la jaula y la pone fuera de tu alcance, la partida acabará!

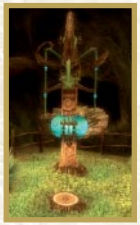
PANTALLA DEL JUEGO

La interfaz solo aparece cuando sea necesario.

- Iconos de los personajes (también muestran los puntos de vida)
- Indicadores de vida de los secuaces y los mosquitos (objetivos)
- Número de huevos de libélula
- Número de mul-muls
- Indicador de enredadera
- Indicador de trepar
- Indicador de polen
- Indicador de llave
- Indicador de mecanismo

ACCIONES ESPECIALES Y MECANISMOS

Mecanismos:

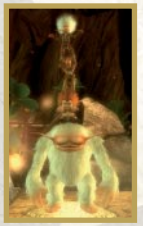


Junto a ciertos objetos, personajes o lugares concretos, verás aparecer instrucciones para realizar una acción en concreto. Coloca al líder del grupo en el lado correcto y pulsa el botón indicado para realizar la acción.

A veces las acciones especiales son llevadas a cabo por varios héroes. Por ejemplo, empujar o tirar de algo pesado, o apilar objetos unos encima de otros.

A veces tendrás que elegir a un héroe en concreto para activar ciertos mecanismos. En estos casos, el icono del héroe se iluminará para indicarlo.

Transporte:



De vez en cuando, tendrás que usar diversos medios de transporte para desplazarte, como mogoths, mariquitas y arañas.

El polen:

A ciertos insectos les gusta mucho el polen y son inútiles a no ser que se lo des. Da un pisotón en una planta para que suelte polen, luego ve al insecto al que quieres alimentar con el polen pegado a tu pie. Cuando estés cerca del insecto, aparecerá un blanco para apuntar. Golpea el polen con la tecla 0 del teclado numérico para mandarlo directamente a la boca del insecto. Si quieres mandarlo en otra dirección, pulsa la tecla 1 del teclado numérico. Ten cuidado, al igual que cuando trepas, tienes un tiempo limitado para transportar el polen.

Nota: También puedes usar el polen para otras cosas...

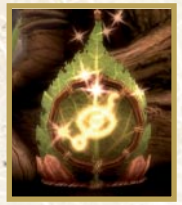
Huevos de libélula

Recoge los huevos de libélula. Te permitirán recuperar tus puntos de vida o reparar elementos del entorno con la tecla 1 del teclado numérico.

Nota: Cuando Arthur esté montando en un mosquito, tendrás que disparar a los huevos para cogerlos, ¡volar sobre ellos no es suficiente! Además, a medida que Arthur mejora, obtendrá bolsas cada vez más grandes para llevar los huevos.

MISIONES SECUNDARIAS

¡Libera a tantos mul-muls como puedas! Te permitirán acceder a zonas en las que podrás recuperar runas minimoy que desbloquean tarjetas, las cuales te proporcionan información sobre los personajes del juego.



Ten mucho cuidado. Los muf-mufs a menudo acechan a ambos lados de los pasadizos secretos.

Nota: Los muf-mufs son sustituidos por braseros en el mundo de los secuaces.

PERSONAJES

Arthur

Arthur no es un Minimoy de nacimiento, y ahora está descubriendo el mundo que lo rodea. Está muy enamorado de la princesa Selenia y siempre es muy caballeroso y romántico con ella.

Arthur es el "acróbata" y el "piloto" del grupo. Puede trepar, usar enredaderas, pilotar mosquitos, ¡e incluso conducir un coche deportivo!

Selenia

Es la princesa del reino de los Minimoys. Su destino es salvar a su pueblo de la amenaza de los secuaces, ha sido entrenada en el arte del combate y empuña una espada con gran habilidad. Procura ocultar sus sentimientos y se escuda tras el protocolo propio de su rango. Se ha dado cuenta de la atracción de Arthur hacia ella, y como corresponde a una princesa, lo aprovecha para abusar de él. A menudo tiene mal genio, y lo desata sobre su hermano menor, al que trae por la calle de la amargura.

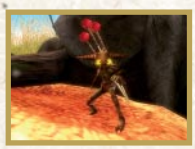
Betameche

El hermano pequeño de Selenia adora a Arthur, pero nunca pierde una ocasión de fastidiar a su hermana, así que ya es algo que tienen en común. Es un poco torpe y suele quedarse rezagado del grupo. Betameche lleva una impresionante cantidad de objetos guardados en su enorme mochila. También tiene una navaja multiusos. Es el único que sabe cómo utilizarla, y la emplea para abrir ciertas puertas.

M

¡Una horrible amenaza se cierne sobre el mundo de los Minimoys! Una criatura maligna vive en Necrópolis, la terrible guarida de los secuaces. ¡No se sabe nada de él, salvo que es el amo de los secuaces, y que es muy malvado!

Secuaces



Hay varios tipos de secuaces, algunos más fuertes que otros, pero todos peligrosos y agresivos. Sin embargo, ten especial cuidado con el más peligroso de todos ellos: el monstruo secuaz. ¡Con su armadura y su enorme maza, es un adversario formidable!

Guardia secuaz volador

¡Cuidado con sus ataques aéreos!

Ciempiés

Su tamaño y su fuerza te permitirán romper piedras que te bloquean el paso. Cuidado, el ciempiés es un temible adversario. De todos modos, quizá encuentres el modo de convertirlo en tu aliado...

CREDITS

Developer : ETRANGES LIBELLULES

Game Director
Jean Marie NAZARET

Executive Producer
Edith Protiere

Game Design & Level Design
Lead : Jean Marie Nazaret
Vincent Ravier
Michaël Bolufer
Eddy Leja
Ronan Soulier
Thomas Jacquemin

Gameplay coding
Vincent Ravier
Gauthier Roussel
Christophe Champlong
Thomas Boissier
Wilfrid Girard
Eddy Leja

Screenplay and Dialogs
Jean Marie Nazaret

Additional Dialogs
Nicolas Pothier
Eddy Leja

Set Workshop
Lead : David Cros / Catherine Fusier
David Di Giacomo
Fabrice Têté
Aimé Jalon
Thomas Vuillier
Laurent Guittard
Jean-Baptiste Aizier
Sophie Van De Velde
Christophe Bastin

Texture workshop
Lead : Laurent Dury
Yannick Gombart
Florence Lapalu
Kevin Granger
Ludovic Texier

Kit Workshop
Lead : Jean-Christophe Blanc
Laurent Leuleu
Antoine Fernez
Sarah Mercier
Emilie Anthouard
Willy Lair
Guy-Joseph Aignel
Yoann Lemoine

Background Workshop
Lead : Fabrice Giraud
Jean-Baptiste Aizier
Thomas Girard

Assembling Workshop
Lead : Frédérique Blanc
Guillaume Barry

Rough Workshop
Thomas Girard
Aimé Jalon
Tristan Meudic
Pierre-Henry Laporterie
Cédric Forest
Miguel Vieira Da Silva

Animation Workshop
Lead : Benjamin Fleury
Emeline Mazallon
Alain Maindron
Christophe Clamaron

Cinematic Workshop
Lead: Marc Dutriez
Mathieu Akita
Florian Canard
Emmanuel Linderer
Savitri Joly Gonfard
Tomp Hermes

Storyboarder :
Hervé Masseron

Special Effect & Interface Workshop
Nicolas Blanc

Technical directors:
Guillaume Blanc & François Jean

Engine Department
Lead : Guillaume Blanc& François Jean
Cyril Aymard
Doménico Albani
Cédric Bresson
Cédric Dodard
Mathieu Frémont
Yann Richard
Antoine Routon
Jérémy Virga
Nicolas Schaller

Tools & Engine improvement and support
Lead : Aurelien Kerbeci

Mastering & Tests
Lead: Alexandre Assier
Emmanuel Moiroux
Rodric Rambosson
Maxime Rollet

Game Programming
Lead : Sylvain Béen
Alexandre Assier
Cyril Aymard
Xavier Crespo
Christophe Panattoni
Sylvain Passot
Sylvain Praloix

Original game score
Fabrice Bouillon - Laforest

Original "Arthur and the Minimoys" movie score
Eric Serra

Sound effect designer :
Thomas Mitton

Technical support
Sylvain David

Administration
Laëtitia Faucitani
Hervé Fauchet

French Voice recording :
Anatole

Special thanks:
Achille Nazaret
Iounes Disdier
Alexis Jambon
Alexandre Struglia
Robin Verdier
Robin Delestre

ATARI REPUBLISHING

Rebecka Pernered
Republishing Director

Sébastien Aprikian Republishing Producer

Ludovic Bony
Localisation Manager

Franck Genty
Localisation Project Manager

Didier Flipo
Localisation Technical Consultant

Caroline Fauchille
Printed Materials Manager

Céline Vilgicquel
Printed Materials Project Manager
Vincent Hattenberger
Copywriter

Jenny Clark
MAM Project manager

MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN

Alain Fourcaud
Director Supply Chain

Delphine Doncieux/Mike Shaw/Jean Grenouiller/ Elise Pierrel
Manufacturing Coordinators

ATARI GAME EVALUATION

Jocelyn Cioffi / JY Lapasset
Evaluation & Consulting

ATARI QUALITY ASSURANCE
Vincent Laloy / Olivier Robin / Bruno Trubia
Quality Control Project Manager
Lisa Charman
Certification Project Manager
Sophie Wibaux
Product Planning Project Manager
Philippe Louvet
Engineering Services Manager
Stéphane Enteric
Engineering Services Expert
Emeric Polin
Engineering Services Expert

ATARI MARKETING
Tim Verschure
European Brand Manager
Renaud Marin
European Web Manager
John Tyrrell
European Communications Director
Alistair Hatch
European Communications Executive

LOCAL MARKETING
UK - Graeme Struthers
France - Lionel Arnaud
Germany - Patrick Rausch
Italy - Andrea Loiudice
Iberica - Rodrigo De la Pedraja San Jose
Nordic - Jenni Sten
Benelux - Simone Goudsmit
Switzerland - Simon Stratton
Greece - Spyros Stanistas
Israel - Noam Weisberg
Australia - Simon Slee

SPECIAL THANKS TO :
RelQ - Gaurav
ROOM 22
BabelMedia
Synthesis International and Synthesis Iberia
ACE

EUROPACORP:
Sophie Dufeu, Veronique Philibert-Philbois, Eva Sandou, Violaine Gressier, Pascal Fabre, Grégoire Melin, Camille Courau

US, German, Dutch and Swedish Localisation and French Proofreading:
AROUND THE WORD

US Voices:
Eleanor Noble
Jennifer "Sparkle" Seguin
Bruce Dinsmore
Sven Ericksson
Rick Jones
Micheal Rudder
Phil Lemaistre
Tod Fennell
Al Goulem

German Voices:
Claus Brockmayer
Johannes Raspe
Berth Wesselmann
Crock Krumbiegl
Hubertus von Lerchenfeld
Shandra Schadt
Constanze Weining
Dirk Meyer
Sabine Murza
Claus Peter Damitz

Based on Luc Besson 's movie "Arthur and the Minimoys"

Universe and concept
Patrice Garcia

Character and Environment Design
Patrice Garcia
Philippe Rouchier
Nicolas Fructus
Georges Bouchelaghem

Movie-Game Production Coordination
Emmanuel Prévost

3D Graphics
Special thanks : Pierre Buffin, Geoffrey Niquet, François-Xavier Aubague

Special thanks : Hugues Tissandier, Gilles Boillot, Christophe Rendu, Stephane Lecomte, Agnès Berger Sébenne

« ARTHUR AND THE MINIMOYS »
and all related characters © 2006
EuropaCorp – Avalanche Productions
– Apipoulaï Prod. All rights reserved.

A Game Directed by
Jean-Marie Nazaret

ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone (You may be charged for calling.)	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 ($2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Belgie	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 ($1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 08 92 3000 96 (0,34€ /mn) (24/24h & 7/7j) Technique: 0825 15 80 80 (0,15€ /mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Support Technique Atari BP 80003 33611 Cestas Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com www.il.atari.com
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900-929 300 Spielerische: 0900-770 780 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.	Technical Support: 0870 8501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?
As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!
To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download **wallpapers** or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of **ATARI web sites** is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.